

アケ版と違って1,2段目の格闘威力が高いダメージ配分になってます。
これなら1ドロ、2ドロで立ち回っても十分な火力を発揮できそうです。 -- (名無しさん) 2009-04-10 01:02:41

非ダメ200%のときにザク砂に連撃3回で倒せた

Q S 使うと格闘のダメへって倒せなかった -- (名無しさん) 2009-04-12 13:51:39

割とQ D 外ししやすいかも -- (ゲルグーグルG) 2009-04-12 16:36:07

装甲に振らない限り外せる機体 -- (名無しさん) 2009-04-13 20:38:44

ダッシュ距離を計測したら不思議な結果に。

セッティング間のダッシュ距離変動が少ないのはAC版と変わらずですが、

機動2 機動3ではダッシュ速度が変わらないはずにも拘らず距離が低下。

1ダッシュの最大ブースト消費は

機動2 22% 機動3 23% でちゃっかり増加。

1ダッシュにかかる時間が減ってる、とかでしょうか -- (名無しさん) 2009-04-26 16:38:04

機動2はダッシュ強化 機動3はジャンプ強化 機動2のジャンプは3に劣り、機動3のダッシュは2に劣る -- (名無しさん) 2009-04-27 13:48:33

いやー、すごくつかえますねこの機体。100m C が強いです。 -- (陸戦ガンダム最高) 2009-06-15 06:50:13

マシ A が 1 番安定していて使いやすい? -- (民間人なのにサイサリス所持者) 2009-06-16 23:22:52

Ez8だとクイックドロ外しが簡単にできると自分は思う

-- (名無しさん) 2009-06-21 11:07:01

B R が無い事にショックを覚えた... -- (アリス) 2009-06-27 00:04:49

ビーライ無いのはキツイよな。 -- (名無しさん) 2009-07-15 14:45:00

ビーライ有ると思った -- (ザク好き) 2009-07-15 22:07:28

今作では、QD外しがバックブーストするだけでかわせるので、どんな外しをしたらよいのか

三角もゆとりもやっても意味ないし

-- (名無しさん) 2009-07-24 22:08:50

自分から外すのであればジャンプ外し後、レーダーを見て相手に合わせて動くしかない、

相手から外れてくれる場合はロックしておけば逆に楽。

ACとはまた違う読み合いが必要。

相手が実力者・高機動機体ならやめといたほうが無難。 -- (のってい) 2009-07-25 02:10:32

ありがとうございます -- (名無しさん) 2009-07-25 08:27:20

Q D 外しやるならこの機体が一番やりやすくておススメです -- (近距離大将) 2009-07-27 12:57:49

陸ガン、ジム頭、量産タンクと組ませて第08MS小隊ww -- (大将) 2009-11-21 13:58:22

装甲3にするとブースト焼けてからの回復時間が速くなってるのは体感的に分かるが、着地硬直も減っている気がする。

誰か意見求む。 -- (名無しさん) 2010-12-19 15:16:02

正確ではないが機動5と比較すると約1カウント

回復が早いようですね。

ですがそれはブースト量が違うからで

E X セッティングを見れば分かりますよ -- (名無し天将) 2010-12-22 17:32:27

こいつのマシCはQD時は3発ダウンなので、相手を飛び越えてQD外しする事が出来ます。 -- (名無しさん) 2011-11-13 10:20:55

PSP版はゆとり外し以外できないの?くの字外しや旋回外しできますか? -- (名無しさん) 2011-12-28 09:36:09

使いやすい機体でした ^^ -- (daiku) 2012-01-01 22:37:52

BRくれーネスカとかぶっとる。 -- (名無しさん) 2012-01-09 15:11:56

原作では、B R 持ってましたよね? -- (名無しさん) 2012-04-03 17:27:06